

ИГРОМАНИЯ

БРОЙ 8, ГОДИНА I, НОЕМВРИ, 1998 Г.

ЦЕНА 990 лв.

www.multimedia.bg/gamemania

ТОП НОВИНИ

ПРЕГЛЕД PC:

MORPHEUS
CREATURES 2
NIGHTLONG: UNION CITY CONSPIRACY
TOTAL AIR WAR

ИГРА НА БРОЯ:

URBAN ASSAULT™

ПРЕГЛЕД TV:

REBOOT
PROJECT X
MISSION IMPOSSIBLE

НАРЪЧНИК:

GET MEDIEVAL
HERETIC 2
AGE OF EMPIRES: THE RISE OF ROME
MINESWEEPER
BLOOD 2 (ДЕМО)

МЕСЕЧНО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ТЕЛЕВИЗИОННИ ИГРИ

Здравейте, игроманиаци!

На 24 октомври се проведе вторият от трите турнира по *Gran Turismo* за голямата награда на *Сони България*. Състезателите имаха право на три опита по две обиколки. Пистата и автомобилът бяха изтеглени от най-малкия участник – Кирил Андонов. Той изтегли автомобил *Mazda Demio GL-X* и писта *Clubman Stage Route 5 – reverse*.

Борбата беше доста оспорвана и въпреки, че избраният автомобил не беше от най-бързите, екшънът беше на ниво. Победителят Атанас Ненов спечели мемъри карта за PSX, а вторият класирал се – Георги Дешанов, получи джойстик за PSX. Трето време даде Славой Георгиев. За него остана оригинален диск за PC – *Ring World*. Всички останали състезатели получиха утешителни награди и рекламни материали.

А ето постигнатите времена и точките на първите 6-ма класирали се:

1. Атанас Ненов, 0: 49: 407 10 точки
2. Георги Дешанов, 0: 49: 447 6 точки
3. Славой Георгиев, 0: 50: 429 4 точки
4. Денислав Балевски, 0: 50: 708 3 точки
5. Кирил Андонов, 0: 50: 797 2 точки
6. Николай Будников, 0: 50: 852 1 точка

Тук е мястото да ви съобщим, че последното, трето състезание по GT ще се проведе на 21.11.1998 г. от 10 ч. в Дом на културата "Средец" (бивш "Лиляна Димитрова"), ул. "Кракра" 2А, зала 116. Таксата за участие е 3000 лева и може да бъде платена както в редакцията на списанието – гр. София, ул. "Братя Миладинови" 58, така и с пощенски запис по банкова сметка на Мултимедиа ООД – б. код: 200 84 232; б. сметка: 101 0178 115, ТБ ОББ клон Доверие, гр. София.

Регламентът ще бъде следният:

Участниците ще се състезават в 3 опита по 2 обиколки на Time Trial (от менюто Go Racing на Gran Turismo), на случайно изтеглена писта и със случайно избран racing автомобил от категорията New car. Класирането и точкуването остават по същата схема. Носителят на голямата награда — Sony Playstation, ще бъде определен с жребий, в който всеки ще участва с толкова гласове, колкото точки е спечелил в трите състезания.

Тези, които не са участвали в първите две състезания да не се отчайват, те ще имат шанса да спечелят голямата награда, ако се класират до шесто място в третото.

Успех на всички игроманиаци!



Издател RED ORB
Производител STRATEGIC STUDIES GROUP



W'95/98, P75, 16M, x4

Warlords III: Darklords Rising

Развитието на пазара на PC игри в края на миналата и началото на тази година показа, че стратегията е доста печеливш жанр. Само ще ви напомня за *Total Annihilation*, *Dark Reign*, *Age of Empires* и, разбира се, *Starcraft*. По-паметливите от вас сигурно ще се сетят, че сред тази кавалкада от стратегии се появи и *Warlords 3: Reign of Heroes*. Въпреки някои недостатъци, тази игра остана за дълго в съзнанието на игроманиаците. И ето че *Red Orb* се решиха да издадат нейно продължение – *Darklords Rising*.

Ако трябва да определим жанра на *Darklords Rising*, най-точно може би е "фентъзи стратегия". Както в повечето подобни игри, започваш с посредствен герой и първоначален капитал и целта ти е да се развиваш напред и да побеждаваш всеки, осмелил се да ти каже "копче". Стратегическият елемент е съсредоточен в градовете. Колкото повече от тях владееш, толкова повече единици можеш да създаваш и поддържаш и да събираш повече злато и мана. Широко е застъпен и бойният елемент. Всеки герой или единица си има свой набор от бойни способности. Ставайки все по-опитни, героите придобиват и нови умения, които им помагат в битките. В играта няма възможност за тактически бой, но за сметка на това е включен много добър боен engine. До осем армии могат да се стиковат в един отряд. Ръководството към играта, което е образец за качество, съдържа подробни обяснения за воденето на битките. Най-общо есенцията се състои в това да се създадат няколко отряда, които имат възможно най-добри бойни показатели.

За разлика от *Civilization* сериите, в *Darklords Rising* не ти се налага на влизаш в подробности при управлението на градовете си. Единственото, което трябва да правиш, е да усилваш защитата и да купуваш продукция. Не са забравени и куестовете. Героите се впускат в тях, за да придобият опит, а също така и да приберат някой друг магически артефакт.

За графиката и интерфейса не може да се изкаже нищо друго, освен похвала. Всички единици са добре анимирани, а пейзажите са произведение на изкуството. Всички данни, които те вълнуват, могат да се визуализират във вид на графика само с едно натискане на мишката. Озвучаването е на ниво, а музикалният фон не е от тези, които игроманиаците изключват след петнайсетминутно слушане.

За край – *Warlords 3: Darklords Rising* не е просто продължение на оригинала. Играта има собствена атмосфера и не е евтино отбиване на номера. Всеки любител на стратегиите и магиите трябва да я пробва. Дерзайте!



Впечатляващ звук за Trespasser

Новата игра на *DreamWorks Interactive* – Trespasser, блести с две неща – страхотна музика и озвучаване. Те са дело на небезизвестните *SounDelux*, едно от големите музикални студиа в Холивуд. Тяхна продукция сме слушали в Истински лъжи и JFK – филми, познати на българската публика. В играта ще радват ухото реалистични експлозии, ревове на динозаври и други пикантерии. Дори великият Спилбърг бил силно впечатлен от саундтрака, доста напомнящ на филмово озвучаване.

Fox изоставя EA по Коледа

Въпреки носещите се слухове, че *Fox Interactive* ще се разделят с *Electronic Arts* чак след 12 месеца, от фирмата потвърдиха, че предстоящите им заглавия Anastasia и Titanic ще бъдат издадени от *20th Century Fox Home Entertainment*. Това решение президентът на *Fox* – Jon Richmond, обясни с по-добрата възможност за реклама на игрите, предоставяна им от видео презентациите на новия им партньор.

AMD с 3DNow! технология

Новият процесор на *AMD*, който трябва да се появи през първата половина на 1999 г., ще включва *3DNow!* технология, 128 Kb L1 кеш и ще е по-бърз от 500Mhz. S. Atiq Raza от *AMD* заяви: „Ние сме радостни да представим на индустрията нашия процесор от седмо поколение. *K7* съдържа в себе си няколко технологични пробива, два от които са първата 200 мегахерцова шина за данни и най-модерната поддръжка на операции с плаваща запетая."

Morpheus

Издател PIRANHA INTERACTIVE
Производител SB PRODUCTIONS

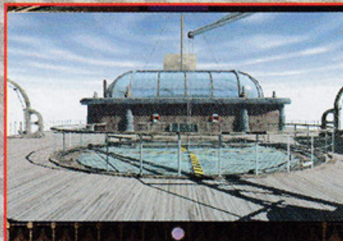
W'95, P60, 8M, x4

Потъвате в света на сънища и страшни кошмари в търсене на нещо, което дори не знаете, че съществува. Опитвате се да научите нещо за своя баща като единственото, което имате е странна телеграма и името на тайнствен кораб – Херкулания. Тръгвате, но по пътя се изгубвате в ледена виелица. В далечината виждате нещо много голямо, покрито с лед и скреж. Дали е само един сън, последно видение преди да отидете там, откъдето няма връщане назад. На кораба се крие една тъмна тайна, която вие трябва да откриете.

Интерфейсът е приятен, играта е проста, може да се въртите на 360 градуса, но може да се движите само в определена посока. Всяко място, което посещавате, е озвучено по различен начин с приключенска музика.

Почти всички пъзели, които трябва да решите, са много интересни като някои от тях ще ви накарат доста да се изпотите. Но когато намерите решението, то наистина ще ви изненада и зарадва. В началото играта е доста лесна, но колкото повече напредвате, толкова по-сложни ще стават задачите. Внимавайте добре и обръщайте внимание на всички подробности. Решението е там, където най-малко го очаквате. Успех.






Creatures 2

Издател MINDSCAPE
Производител CYBERLIFE

W'95/98/NT, P166, 16M, x4

Играта е продължение на Creatures, но с нови идеи, допълнения и нов сценарий.

Планетата Алба е разрушена и вашата задача е да спасите Норните. За тази цел трябва да изследвате планетата и да откриете скритите лаборатории на древната раса Шии.

Изкуственият интелект на играта е висок, всеки отделен индивид от Норните има уникална генетична информация и мисли самостоятелно. Те са толкова твърдоглави, че понякога ще ви ядосат. Затрупани от храна, те ще умрат от глад и каквото и да направите няма да успеете да ги спасите. Това е и основната цел в играта – да научите Норните да правят нещо смислено.

Графиките, макар и двумерни, са отлично нарисувани, а пейзажът на планетата е невероятен. Звуците са много добри, но ако играете повече време ще ви омръзнат, тъй като се повтарят. Малък проблем е и зареждането при преминаване от един екран в друг. Отнема прекалено много време, което е неприятно в разгара на играта.

Играта е интересна и си заслужава, но трябва да имате здрави нерви и огромно търпение, за да успеете да спасите Норните.





Nightlong: Union City Conspiracy

Издател MICROPROSE
Производител TEAM 17/TRECISION

W'95, P100, 16M, x4

Макар и години след излизането на *Myst*, подобни игри още са интересни за игроманиаците. *Nightlong* е пример за това.

Ще попаднете 101 години напред във времето. Тъмно бъдеще, мрачна атмосфера, огромни небостъргачи и летящи коли. Земята се управлява от могъщи фирми, а най-голямата от тях е *Genesis*. Вие сте Джошуа Рийв, 32 годишен лейтенант от Международния Корпус. Сега сте частно ченге, което си върши работата отлично. Хюдж Мартинс, шефът на *Genesis*, ще ви помоли за услуга, която не може да му откажете. Терористи се опитват да взривят промишлените инсталации на корпорацията и вие трябва да ги спрете.

Графиката е невероятна, фонът е с отлични детайли, но най-доброто попадение е анимирането на вашия герой. Всяко негово движение е като истинско. Също то се отнася и за звуковите ефекти – особено за гласовете на героите. Малък недостатък е разминаването на говора и движението на устните им. Пъзелите не са от най-трудните, като изключим математическите. Решенията са логични и интересни, което прави играта много увличаща. Като цяло, за игра от този тип, *Nightlong* е много добра и с интересен замисъл. Затова, отделете й няколко дни, заслужава си.





Total Air War

Издател OCEAN
Производител D. I. D.

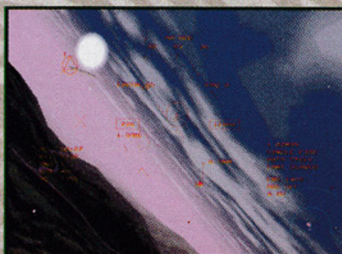
W'95, P166, 16M, x2

Отново игра със самолети, ще въздъхнете отегчено. Но този път е нещо по-различно. *TAW* е много добра игра с интересни възможности.

Ще пропуснем тренировъчните мисии за да се хвърлим направо във въздушния бой. Всяка кампания има различни цели, които вие трябва да изпълнявате. Вашата задача е да получите колкото може повече точки, за да може да играете в нови мисии. Във военната стая вие наблюдавате всички бойни действия. Там трябва да решите къде имат нужда от помощта ви и да се включите в боя. Ако загубите една битка, няма да загубите цялата война, но ще ви бъде много трудно да я спечелите.

Важно е да се научите да управлявате самолета и да можете да кацате. Така ще може да го презаредите и да излетите отново.

Симулаторът е много реален и с отлична графика. При всяко точно попадение ще видите облачета дим, а сваленият самолет полита надолу в пламъци. Играта е увлечаща – от типа "само още една мисия", затова си струва да се повозите на самолет и да си постреляте с кеф.







Игрите пристрастяват?

Според ново английско изследване играенето може да стане опасен навик. Група учени изучават невротрансмитера Допамин – химикал, за който се смята, че е един от ключовите елементи на физиологичното пристрастяване. По време на изследването са направени наблюдения върху доброволци, играещи на видео игра. Резултатите от сканирането са показали, че нивото на Допамин се повишавало със скорост, близка до тази, получавана в резултат от приемането на забранените амфетамини (АКА скорост). Така че, игроманиаци, по-кротко с игричките!

Vodoo2 оптимизирано за DirectX 6.0

3Dfx пусна на пазара драйвери за *Vodoo2*, оптимизирани за *DirectX 6.0* на *Microsoft*. Новият софтуер се възползва от факта, че в 3D ускорителя са вградени два чипа за текстури. В съчетание с възможността, която дава *DirectX 6.0* да се обработват две текстури за един такт на процесора, увеличението на бързодействието е значително.

Петиция до Creative Labs

Наскоро група собственици на саундбластери публикува отворено писмо до *Creative Labs*. Основните моменти са два. Първият е свързан с нестабилността на *NT* драйверите за *SB Live!*. Авторите призовават *Creative* да обърне внимание на проблема и да поднови софтуерната си поддръжка.

Подобни препоръки има и към *AWE64*. Според петицията тези звукови карти не можели да изсвирят звук на ICQ[то] докато звучи друг *Windows* звук, което било по силите дори на най-евтините карти. Молбата на авторите е да се включи WDM (Windows Driver Model) поддръжка в следващите драйвери за продуктите на *Creative Labs*.

Namco правят нов контролер

От *Namco* съобщиха, че новата им игра *Rage Racer Type 4* ще се продава заедно със специален контролер. Новият продукт ще разполага с малко кормило, което ще даде на играчите усещането на реалното шофиране. Японската премиера се очаква да бъде през декември.

Carmageddon II се забавя

Излизането на *Carmageddon II: Carpocalipse Now* ще бъде отложено за втората половина на месеца. Заглавието е било официално отхвърлено от Британската комисия за филмова класификация (BBFC) и не е получила сертификат за издаване в Германия. В момента играта се преправя за германците, като хората се заменят с извънземни. Полюбознателните си спомнят, че същото се случи и с първата част. Останалата част от Света ще получат нецензурираната версия, но с 18 годишно ограничение.

Новини около новите Worms

От *Team 17* официално съобщиха, че разработват нова серия на симпатичните червеи със заглавие *Worms Armageddon*. Продуктът ще има версии за *PC* и *Playstation*. Играта ще включва няколко нови оръжия и подобрени single и multiplayer режими. Фирмата стартира и *Wormnet*, безплатна мрежа в IRC стил, за улеснение на online геймърите.

Intel разработва 1 гигахерцов процесор

Индустриалният гигант *Intel* обяви някои детайли около плановете им за разработка на чипове. Следвайки линията на *Pentium II*, на пазара ще се появи нов процесор с кодовото название Foster. Той ще е със скорост, близка до 1 Ghz и ще се появи в края на 2000 или началото на 2001 г.

Reboot

ELECTRONIC ARTS
ELECTRONIC ARTS

Ето поредната игра, базирана на анимационна поредица. Основното действие се развива в град, наречен Mainframe, намиращ се в суперкомпютър (?). Вие играете Bob — защитник на града, и трябва да се биете със силите на злия Megabyte. Градът е разделен на секции, една трета от които са под контрола на Megabyte. Доста значителна част, но типично за лошите, това не им е достатъчно.



Reboot е разделена на нива, в които вие се возите на специален ховърборд (нещо като летящ скейтборд). Преминаването през всеки етап изисква поправката на няколко "скъсвания" в заобикалящата ви среда. Те трябва да бъдат запълнени от инструмента Glitch, който в анимациите има способността да се превръща в каквото вие си пожелаете, но очевидно е с доста ограничена употреба в играта. Най-напред Bob трябва за определено време да намери "скъсванията" и след това да използва Glitch, за да вземе енергията им.

Както всяка подобна игра, и тук разполагате с набор от оръжия. Първоначалните включват основна пушка, енергийна пушка с висока мощност и базука. Други оръжия, които всъщност са превъплъщения на



нашия приятел Glitch, включват огнехвъргачка, гранати и бумеранг. Всички първоначални оръжия освен основната пушка черпят енергия от специален уред. Той може да се пълни наново с пауър-ъпи, които обикновено са останали след разгром на враговете.



Mission Impossible

INFOGRAMES
OCEAN/INFOGRAMES



Който от вас е гледал *Mission Impossible*, няма да намери в следващите редове много изненади. Вие сте Итън Хънт (Том Круз) и се мотаете наоколо, вършейки неща, присъщи на Итън Хънт.

Например поставяте пушечни гранати, размазвате лицата на хората, стреляте по тях, провесвате ги от дупки в покрива. Някакви ежедневни, банални неща, за героя, разбира се.

Играта е изпълнена добре и навява мисли за *Men in Black*. В нея има както доза приключения, така и неизменния екшън.

Всичко това е много хубаво, но има и за какво да бърчим носове.

Ocean ни накараха да чакаме доста дълго, преди да я пуснат на пазара. За играта се говореше още преди да се появи *Goldeneye*.

Слуховете говорят, че след появяването на втората създателите забавили пускането на *MI*, защото тя бледнеела пред сагата за 007. Т.е. Ocean забавили играта, за да я направят по-добра. Дори е била изпратена на *Infogrames* във Франция за доизкусуряване.

Последните, обаче, не са се постарали много и дефакто не са промени-ли оригинала кой знае колко. Най-лошото в случая е, че не са добавили мултиплейър.

Но, въпреки всичко, играта е забавна. Не я пропускайте!



PROJECT X







На хоризонта на домашните видеоигри се появява ново име – *Project X*, продукт на *VM Labs*. Концепцията на разработчиците обаче има една съществена разлика с тези на конкурентните *Sega, Sony, Nintendo*. А именно – *Project X* не е конзола, а мултимедиен чип! Технологията ще може да се използва в DVD плейъри, сателитни системи и др. Причината за това е основателна – разчита се производителите на DVD да се насочат към *Project X* заради по-ниската му цена и добавянето на нова възможност към техните продукти, а именно – интерактивността. За игрите, които ще се създават за този вид, да ги наречем конзоли, няма да се изисква одобрение от VM Labs, а само тест за съвместимост (както практикуват 3DFX). Това означава, че няма да се налага цензура над новите заглавия.

За техническите характеристики на *Project X* се носят само слухове. Най-достоверните твърдят, че приложенията за новата платформа ще "вървят" бързо колкото на Pentium II между 500 и 1000 Mhz!

Чипът ще изпълнява до 1.5 милиарда операции в секунда. Ще може да декодира цифрово аудио и видео плюс MPEG-2 поддръжка. От *VM Labs* казват, че конзолата няма да има 3D поддръжка. Не скачайте гневно от столовете! Специалистите на фирмата са се "разделили" с полигоните и на тяхно място използват така наречените воксели – средство, което позволява по-голяма детайлност на по-ниска цена. Поддръжници на полигоните смятат, обаче, че това решение е голяма грешка и ще попречи на бъдещото развитие на *Project X*.

Ето и някои данни за *VM Labs*, създателите на *Project X*:

Фирмата е основана през 1994 година. Управителят й – Richard Miller, е работил в *Atari* и е отговарял за разработката на компютърни и видео игри, включително за 64 битовата система *Jaguar*. Nicholas Lefevre, отговорник за бизнес-плановете на *VM Labs*, през последните 15 години е работил в *Commodore, Atari, Sega* и няколко други хардуерни и софтуерни компании.

Bill Rehbock, отговорник за техническите разработки, е работил в отдела за техническа поддръжка на *Sony Entertainment America*.

Въобще колективът е обнадеждаващ и нищо чудно *Project X* да сложи в малкия си джоб по-големите си събратя на *Sony, Nintendo* и *Sega*.

Нова мишка от *Logitech*

Мраморна мишка – това е наименованието на новото произведение на *Logitech*. Тя ще комбинира най-добрите страни на обикновените мишки и тракбола. Юзърите ще държат ръката си отпусната върху мишката, но ще движат курсора посредством тракбол. Това води до по-прецизна работа без това да води до умора в ръцете.

Войната *3Dfx – nVIDIA* продължава

Отвръщайки на обвиненията на *3Dfx* за нарушаване на авторски права, *nVIDIA* отправи обвинение, че маркетинговата кампания на *3Dfx* е подвеждаща. Става въпрос за стикерите върху кутиите на някои игри, посочващи, че даденото заглавие изисква съвместимост с *3Dfx* чипове. Andrew Logan от *nVIDIA* заяви, че много от продуктите, носещи този стикер, поддържат и други 3D ускорители, за което обаче потенциалните купувачи нямали и представа.

Нова *3D* технология

Sonnetech обявиха, че тяхната *3Deep* технология ще бъде използвана в новите видео ускорители на *Creative Labs* заедно с чипсета *Vodoo Banshee* на *3Dfx*. Технологията предоставя гамакорекция, която подобрява качеството на сенките и осветяването. *Sonnetech* вече е продала около 500 копия от *3Deep Developers Kit* на студиа за игри от цял Свят, включително на гиганти като *Eidos* и *Rage*.

Iridion ще издава *Excessive Speed*

Събратята ни от бившия Варшавски договор – поляците, могат да се похвалят с добри програмисти. Нека си припомним *FireFight* на *Chaos Works*. Същите юнаци са създали невероятната рали-игра *Excessive Speed*, включваща интерактивни и разрушаеми трасета, мултиплейър, седем автомобила и 17 вида „късмети". В Европа заглавието трябваше да бъде издадено от *Epic Megagames*, но в последствие с това беше ангажирана шведската фирма *Iridion*.

URBAN A

ИЗДАТЕЛ: MICROSOFT

ПРОИЗВОДИТЕЛ: TERRATOOLS

Минимална конфигурация:
Pentium 133 MHz
16 MB RAM
100 MB свободно дисково пространство
4x CD-ROM

Препоръчителна конфигурация:
Pentium 166 MHz
32 MB RAM
100 MB свободно дисково пространство
8x CD-ROM

Когато играх *Urban Assault* за първи път, направо бях шокиран. Въпреки, че е рожба на *Microsoft*, в играта не открих нито един сериозен бъг! Да не повярваш, като се вземе предвид съдбата на повечето техни продукти. Очаквах игра, бъглива до мозъка на костите си, която щеше да бъде оправяна със серия от Service packове, докато не се появи нейна втора част, ала историята с *Windows 98*.

Играта дори е напълно завършена – не е разделена на две части, например на *Urban Assault* и *Urban Assault Plus Pack*, като за втората трябва да се бръкнеш с още $50. Да не би *Microsoft* да са изневерили на принципите си?

Не, просто играта е програмирана от друга фирма, в която не работи нито един от *Microsoft*. Момчетата от *Terratools* са предоставили на игроманиаците едно страхотно забавление. Прочетете следващите редове, за да разберете кое, как и защо.

ИГРАТА

Urban Assault е 3D стратегия в реално време, като *Battlezone* и *Uprising*, но не е тяхно копие. Между нея и споменатите две игри има няколко значителни разлики. Основната се състои в това, че по-голямата част от екшъна в *Urban Assault* се развива в градска обстановка (което се подсказва и от името). Действието се развива след "Голямата грешка" – апокалиптично събитие, причинило изчезването на голяма част от човечеството. И понеже хората сме си мръсна порода, оцелелите вместо да търсят заедно изход от ситуацията, се разделили на три фракции – Съпротивата, Горковете и Таеркастените. За капак на всичко това се появили и две извънземни раси, твърдо решени да завземат Земята.

Че ти ще вадиш Света от тази каша, това е ясно. И то с армията на Съпротивата. Ти си бивш войник, който е включен в компютърната мрежа на богопомазаната групировка. На твое разположение са множество бойни единици, с които в продължение на 40 мисии трябва да сритваш земни и инопланетни задници. Въпреки, че мисиите са с дървовидна структура (на всяко ниво има по няколко и е достатъчно да преминеш една от тях, за да продължиш по-нататък), в твой интерес е да изпълниш колкото се може повече. И то не само за да събереш повече финикийски знаци, а и заради ценните технологии, които откриваш.

НОВОСТИТЕ

Събирането на технологии е може би най-оригиналната страна на играта, въпреки че подобни идеи се срещаха чат-пат в двумерните стратегии. Друга новост е "Host station"-а, който е и центъра на всички бойни действия. Той представлява бронирана оръдейна платформа, която обаче е почти неподвижна. Това е единственият юнит, който може да произвежда други единици. Ако загубиш своя Host station, автоматично губиш играта. Този факт предполага, че на баницата мекото е да пратиш армия срещу вражеския Host, но това е опасен маньовър – по този начин си откриваш собствения гръб.

Друга интересна възможност в играта е директното управление. По всяко време можеш да "влезеш" в кокпита на избрана от теб единица и да превърнеш играта в симулатор. Юнитът, в който си се пренесъл, става по-мощен, но за сметка на това от него не можеш да строиш, а и се разконцентрираш. Този режим е удобен за кратки набези върху отделни цели.

ЕДИНИЦИТЕ

Юнитите в *Urban Assault* са основно три вида – въздушни (хеликоптери и самолети), наземни (предимно танкоподобни машини) и турети. Всеки вид единица е ефективна срещу конкретен тип такава, т.е. системата е камък-ножица-хартия. С помощта на ескадрон – менажера можеш да обединяваш няколко юнита в отряд и да ги управляваш вкупом. Удобството си проличава при големи мелета.

РЕСУРСИТЕ

Във всички подобни игри създаването на единици изисква известни ресурси. В *Urban Assault* такава се явява енергията. В началото ти разполагаш с малко налично количество от нея в твоя Host station. За да си попълниш запасите, трябва да завладееш енергиен сектор, което става като стреляш няколко пъти по него. По-нататък в играта ще откриеш технология, която ти позволява да строиш собствени енергийни станции. Тези сектори имат още едно полезно приложение – могат да телепортират твоя Host station далеч от лютата битка.

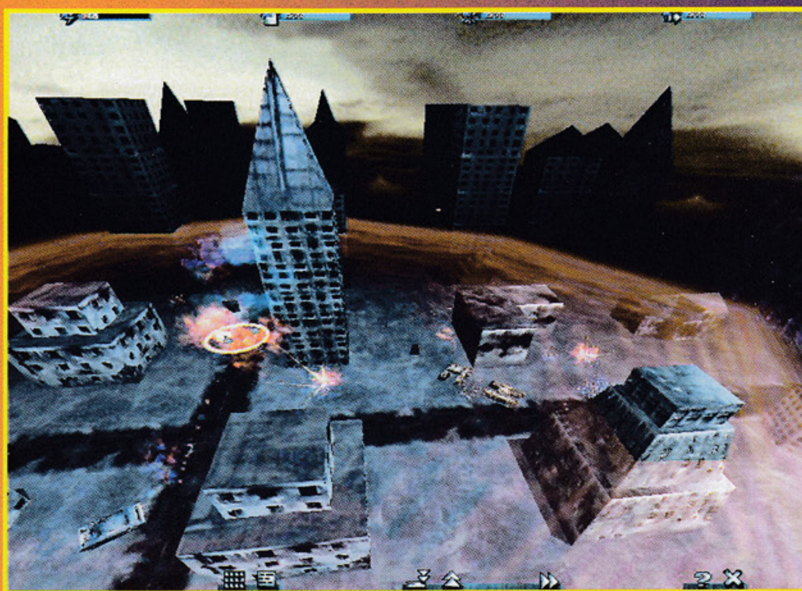
ГРАФИКАТА

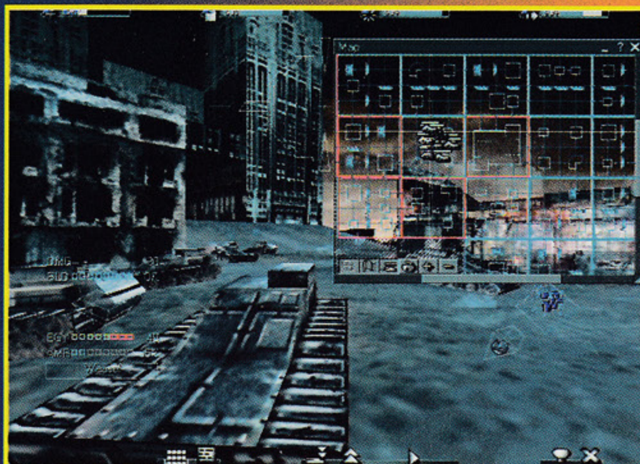
Всички единици и пейзажи в играта изглеждат страхотно, особено ако разполагаш с 3D карта. Всяка групировка има свой собствен, отличаващ се дизайн на юнитите – извънземните са откровено извънземни, докато тези на хората понякога навяват носталгични чувства – стари биплани, тежки танкове и други познати ни машинарии. Когато играеш мултиплейър, можеш да си избереш всяка една от петте фракции (в single режима играеш само от Съпротивата). Към тези красоти се прибавят и множество пъстроцветни експлозии и извънземни пейзажи. Изобщо – радост за окото!

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

***Urban Assault* е страхотна игра. Освен доброто техническо изпълнение, в нея са реализирани достатъчно нови идеи, които ще направят щастливи феновете на стратегиите в реално време. Забавна за играене, завладяваща, оригинална – тези нейни качества са достатъчни, за да си я купите.**

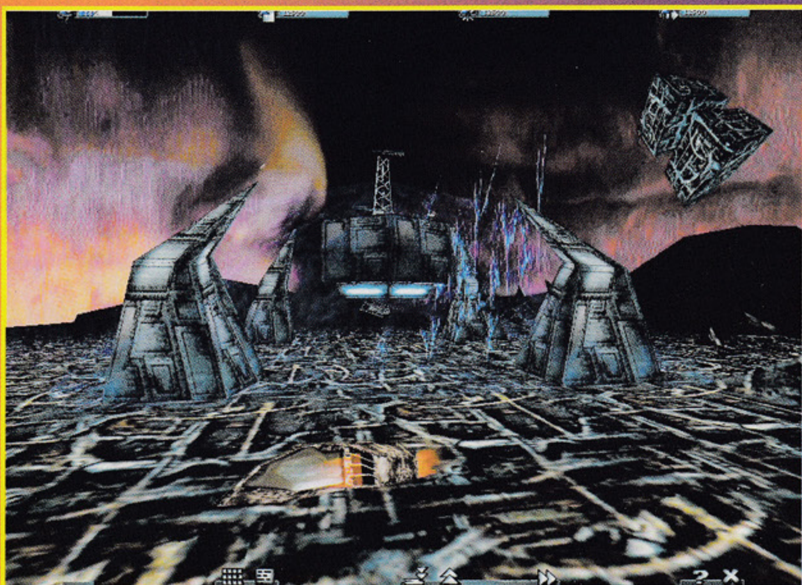
ASSAULT













NORTH VS SOUTH

INTERACTIVE MAGIC/ ERUDITE SOFTWARE

Откакто Talonsoft пусна Battleground: Gettysburg преди няколко години, Гражданската война стана доста гореща тема в индустрията на компютърните игри. Тази есен може да стане дори още по-интересно, когато Interactive Magic ще пусне North vs. South, в която ще видим за пръв път техния уникален engine на търнове. Ето и краткото му описание:





В началото на всеки търн ще разполагате с подчинен на вас лидер, който да издава заповеди. Той може да дават заповеди на количество взводове, равно на неговия чин. Това означава, че с колкото по-висок ранг е командирът, с толкова повече юнити разполагате за съответния търн. За всеки ход водачът се избира случайно, което спомага за поддържане на свежестта на битката.

EUROPEAN AIR WAR

MICROPROSE/ MICROPROSE

Мисля, че повечето хора са оставили всякаква надежда да играят някога European Air War, последвала отличната, но застаряла 1942: Pacific Air War на Microprose. Но ето че сепояви дългоочакваното й демо и изглежда, че заглавието ще види бял свят. Графично нещата изглеждат добре и дори има допълнителни екстри, като например празни патрони, падащи когато дадете огън с оръдията си. От гледна точка на скоростта, която е важно перо при оценяването на такъв вид игри, всичко си е доста нормално. Смея дори да заявя, че European Air War ще бъде едно заглавие, което ще тръгва задоволително на хардуер от преди няколко години.





ANACHRONOX

EIDOS INTERACTIVE/ ION STORM

Извън всички речници с имена на игри, Anachronox трябва да е една от най-странните. Очевидно значението е „отрова от минало време", въпреки че това не ни помага. Но заглавието не е единственото странно нещо в тази игра. Тя е ролева игра от Ion Storm, създателите на Daikatana и съсновани от John Romero, която използва 3D машината на Quake 2, като при това не е екшън от първо лице (?!?!).

Anachronox ще бъде на две CD-та и съдържа само една трета от пълния сюжет. Останалото очевидно ще излезе по-късно в два допълнителни пакета. В пълната игра вземат участие 189 чудовища, а играта се развива на около 170 места.





RETURN TO KRONDOR

PYROTECHNIX/ SIERRA STUDIOS

Return to Krondor е заглавие с доста тежка съдба, както вече писахме в новините от миналия брой. Но както се казва, всичко е добре, когато свършва добре.

Играта ще се играе от трето лице и ще бъде с тримерни герои, поставени на двумерен фон. Съдейки по демото, играта ще изглежда отлично и ще бъде много интересна. Движенията на героите били създадени чрез motion capture и дори устните им се движат по думите им.

Сюжетът няма да бъде точно както се говореше в Betrail at Krondor. Освен това Return to Krondor е по-линейна, нещо което ни кара да си зададем въпроса това RPG ли е или приключение?

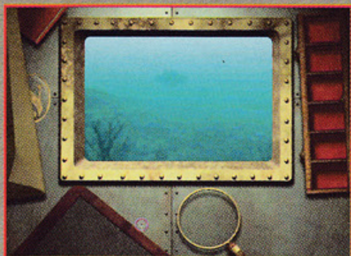




20000 LEAGUES: THE ADVENTURE CONTINUES

SOUTHPEAK

В 20000 Leagues: The Adventure Continues вие играете Уил Стюарт и заедно със своя екип сте на изследователска експедиция за събиране на информация относно възможностите за земеделие в океана (?). Оглеждайки океанското дъно, вие откривате легендарния Наутилус. В това време някой изстрелва торпедо по вашата подводница. Явно и някой друг иска да се добере до ценната находка.





ENEMY INFESTATION

RIPCORD / MICRO FORTE

Enemy Infestation навремето бе определена от Microprose като третата част на сагата X-COM. Вместо това фирмата предпочете да създаде X-COM: Apocalypse. Но не се притеснявайте, разработката на играта явно не е изоставена и скоро ще се появи на пазара. Enemy Infestation е смесица от X-COM, Incubation и Jagged Alliance. В нея могат да се открият както тактически боеве, така и управление на ресурсите в реално време.





НОВИНИ

Силата е с Nintendo

Nintendo, Джаба сред конзолите, ще издаде две касети, базирани на новия филм на Джордж Лукас Междузвездни войни I: Епизод 1. Те ще са за Nintendo 64 и Gameboy Color. Колко ще трябва да плати компанията на LucasArts Entertainment все още е тайна, но като се има предвид, че Hasbro и Galoob се изръсиха с $600 милиона за направата на екшън-фигурки по филма, то сумата ще е фантастична.

Accolade рекламира здраво

Accolade има намерение да похарчи $3 милиона за телевизионна реклама, целяща промоцията на новите им заглавия Test Drive 5 и Test Drive Off-Road 2. И двете игри са за PSX, като този месец се очаква да излязат и за PC.

Спечелете игра по избор!

Приятелите ни от Games Domain дават на европейските игроманиаци шанса да спечелят игра по техен избор. Всичко, което трябва да направите, е да отговорите правилно на въпросите на Roger. Ако запецнете на някой, просто кликнете върху Roger's Treasure Map за подсказка. През всеки ден от Ноември ще има по един въпрос. Вие имате право да отговаряте на всеки от тях, но ще се приема само по един отговор от уникален Email. Победителят за деня ще се определя с жребий и ще може да си избере наградата измежду всички игри за PC, PSX, N64, Saturn или Apple Mac, излезли в Европа.

За подробности – www.gamesdomain.co.uk/freebies/freegames/newcomp.php3. Успех!

GET MEDIEVAL

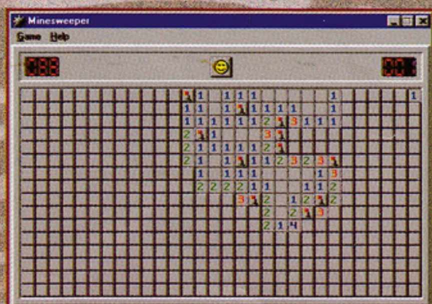
Безсмъртие – mpkfa
Показва координати – mppos
Показва брой кадри в секунда – mpfps
Без повреди – mpbodygard
99 живот – mphighlander
На следващо ниво – mpthewolf
На предишно ниво – mpbadmofo
При боса – mpbringthegimp
Ключове – mpignition
Scrolls – mpturbocharger
Здраве – mppetrol
Броня – mparmorall
Оръжие – mpglovebox
99 души – mpshoes
Крадецът няма да краде от играча – mpironpockets
Здравето няма да свършва – mpbandaid





MINESWEEPER

Натисни Десен бутон + Ляв бутон и след това ESC. Времето спира.



HERETIC 2

playbetter – Безсмъртие
suckitdown all – Всички предмети
victor – Всички чудовища в нивото умират
twoweeks – Увеличава силата на "Tome of power"
suckitdown chicken – Пиле
kiwi – Минаване през стени
aquaticape – Насочване
angermonsters – агресивни гадини
crazymonsters – луди гадини









AGE OF EMPIRES:THE RISE OF ROME

convert this! - Нов свещеник
stormbilly - Боен Робот
big momma - Кола с ракети
pow - Бебе на триколка с картечница
king arthur - превръща орлите в дракони с 999 живот.





BLOOD 2 (ДЕМО)

mpgod – Безсмъртие
mpkfa – Всички оръжия брони и здраве
mphealth – Здраве
mpammo – Муниции
mparmor – Броня
mpclip- Минавате през стени
mppos – Координати
mpcamera – Изглед
mplightscape – сменя светлината



NEED FOR SPEED III

Всички коли и писти:

Въведи SPOLIT като име в "Options" екрана.

Трошите другите коли:

Натисни START за зареждане на игра и веднага след това задръж START+SELECT+R1+L2 преди "loading" екрана да се появи. Натискай тромбата по време на игра за да буташ другите коли.

Яка бричка:

Натисни START за зареждане на игра и веднага след това задръж SELECT+Квадрат+X преди "loading" екрана да се появи. Блъскай другите коли за да ги избуташ от пътя.

Изгледи от камера.

Въведи SEEALL като име на "Options" екрана.
Ще имаш изглед като при Replay.

Флегма mode:

Натисни START за зареждане на игра и веднага след това задръж UP+X+Триъгълник преди "loading" екрана да се появи.

Бонус писти:

Въведи едно от следните имена в "Options" екрана, за да се състезаваш на една от следните писти.

Писта	Описание	Име
The Room	Писта с колички	PLAYTM
Caverns	Подземна писта	XCAV8
AutoCross	Каньон	XCNTRY
SpaceRace	Междузвездна станция	MNBEAM
Scorpio – 7	Подводна писта	GLDFSH
Empire City	Бонус писта	MCITYZ

Бонус коли:

Въведи едно от следните имена в "Options" екрана за да се състезаваш с една от следните коли.

Кола	Име
Jaguar XJR – 15	1JAGX
Mercedes Benz CLK GTR	AMGMRC
El Nico най добрата кола	ROCKET

Полиция с нов акцент:

Натисни START за зареждане на игра и веднага след това задръж UP + R1 + L2 преди "loading" екрана да се появи.

Италиански гласове:

Натисни START за зареждане на игра и веднага след това задръж LEFT + R2 + L1 преди "loading" екрана да се появи.

Немски гласове:

Натисни START за зареждане на игра и веднага след това задръж UP + R2 + L1 преди "loading" екрана да се появи.

Испански гласове:

Натисни START за зареждане на игра и веднага след това задръж DOWN + R2 + L1 преди "loading" екрана да се появи.

Френски гласове:

Натисни START за зареждане на игра и веднага след това задръж RIGHT + R2 + L1 преди "loading" екрана да се появи.







Внимание Игроманиаци,

От брой № 3 до края на годината публикуваме талони с номера, съответно от 1 до 7. Във всеки от тях ще има по три въпроса.

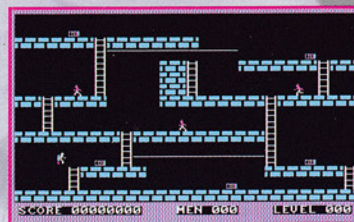
Попълнете верните отговори, изрежете талона и го изпратете на адреса на редакцията. Ако сте отговорили правилно и на трите въпроса – участвате в изтеглянето на две месечни награди, осигурени от ПУЛСАР – игри по избор. Ако изпратите ВСИЧКИ талони от 1 до 7 и имате не по-малко от 11 верни отговора от 21 възможни, ще участвате в тегленето на голямата новогодишна награда на ПУЛСАР – SEGA SATURN. За валидни се считат талоните с попълнена анкетна карта (виж гърба на талона). Отговорите на всички въпроси ще намерите в броевете на списание Игромания. Ако ви липсват стари броеве, обадете ни се.

За месечните награди важат писма с пощенско клеймо до края на съответния месец.

Ето и въпросите от талон №6.

LODE RUNNER

BRODER BUND/ DONG SMITH



Човекът, който в най-голяма степен е „виновен“ за появата на *Lode Runner*, се нарича Doug Smith. След като два пъти кандидатства безуспешно във Факултета по компютърни науки към Вашингтонския университет, той записва Физика. Най-ранната версия на станалата световен хит игра била написана на Фортран на университетския VAX 1. Тя била наречена *Kong* поради приликата с Donkey Kong. Тъй като разработването на игри с техника на Университета не било разрешено, играта получила кодово название *Graph* и се стартирала с помощта на специална парола. Скоро кодът станал достъпен до повечето студенти и ако някой си направел труда да види какви процеси са стартирани в момента, щял да разбере, че 80% от потребителите са пуснали *Graph*.

Kong се играел на ASCII терминали и поради тази причина пейзажът и героите представлявали символи. Тухлите били плътни символи (ама запълнено), играчът бил долар ($), а лошите – знаци за параграф (¶). Главният герой търчал насам-натам и бил труден за управление. Трябвало е да натиснеш шпацията, за да го спреш.

Следващата версия била наречена *Miner*. Била написана в спалнята на Doug на Асемблер за Apple II+, като компютърът му бил даден назаем от приятеля му Mark Ledbury, който настоял за окончателното завършване на играта. Враговете отново били змии, но имало и някои подобрения. Doug „откраднал“ движението на героя с четири кадъра от нашумялата тогава игра на Dan Gorlin – *Choplifter*, но играчът продължавал да се шматка из екрана чсе едно се пързалял с кънки.

Създателят предложил заглавието на четири компании: *Broderbund, Electronic Arts, Sirius Software* и *Epyx*. Първата му предложила $10000 плюс 23% от всички продажби, а една от останалите му предложила $‘‘‘100000 без процент. Doug предпочел *Broderbund* и дори обвинил *Sirius* в пиратска дистрибуция на *Miner* в Южна Калифорния. Издателите имали само три изисквания – да добави анимация и звукови ефекти, нова титулна страница със заглавие *Lode Runner* и да изготви 150 нива. Новата задача го накарала да изостави лекциите (пролетта на 1983). Тъй като Doug разполагал само с 30 нива, той събрал кварталните хлапета и им възложил (срещу заплащане, разбира се) да изготвят останалите. Играта била готова през лятото на същата година.

По това време в *Broderbund* работел бивш аниматор на Уолт Дисни, който за част от приходите се съгласил да направи титулната страница. Фирменият програмист Dane Bingham пък изготвил версия на играта за Commodore 64 и някои други платформи. Doug решил сам да се справи с пренаписването на *Lode Runner* за Atari 800, което той така и не завършил. В същото време японска фирма направила аркадна версия с ужасно озвучаване. Doug предложил възнаграждение и на James Bratsanos – състудентът му, който участвал в написването на *Kong*.

Скоро парите потекли към Doug. За един месец той счупил рекорда от $77000 на Dan Gorlin. Говори се, че е получил около два милиона долара от продажбите на Lode Runner, но половината от тях бил дал за данъци. С останалите той си купил Порше 911 Карера, моторница Бейлайнър, къща в Исакуа и благоверна съпруга (ха□ха).

Осъзнавайки колко бързо се разделя с парите си, Doug стартирал своя компания – *QAD*. Съкращението идвало от *Quick And Dirty*, но той приготвил и резервно наименование, в случай че оригиналното не намери добър прием – *Quality And Diversity*. Doug и двамата му съдружници – Chip Bulkeley и Mark Ledbury, скоро започнали работа по нов проект – *Ralph*. Той щял да представлява една от първите игри за новия хардуер на Apple II с двойна разделителна способност. Mark изготвил графиките, а Chip свършил почти цялата останала работа и настоял да се разделят с Doug преди излизането на играта на пазара. Последвали низ от кавги и резултатът бил, че *Ralph* така и не видял бял свят. В края на краищата Doug се оттеглил и започнал да разработва подобрени версии на първата си рожба – *Lode Runner*.

ТАЛОН ЗА МАЛКА ОБЯВА

Име: ....

Адрес: ....

Текст: ....

....

....

Безплатна (до 7 думи) ❐ Платена (над 7 думи) ❐

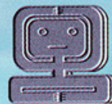
Обява над 7 думи се заплаща по тарифа 50 лв. за символ (знак) и към настоящия талон следва да се приложи копие от документ за плащане (от пощенски запис).

От всички, които са отговорили правилно на въпросите от талон 3, награди получават:

Георги Симов – София, ЕГН 8305179281

Александър Колев – Велико Търново, ЕГН 7602291506

На спечелилите честито. Те могат да получат наградите си в София, в магазина на фирма Пулсар – ул. Сердика 28.



Те са Вашите надеждни партньори. Открийте с тях света на виртуалната реалност!

МАЛКИ ОБЯВИ

➲ ***831053*** Продавам Sega Megadrive II, маркови, ч година гаранция. Цена: 90$.

➲ ***831053*** Продавам *Sony Playstation*, маркови, 1 година гаранция.
Цени: *PSX*+джойстик – 175$, *PSX+Dual shock* – 185$, *PSX*+два джойстика и мемъри карта, 15 блока – 195$.

➲ ***0357/3780*** Продавам *Gameboy* + дискета за 60$.

➲ ***2922816*** Продавам оригинален *Megadrive* с 1 касета – 70000 лева.

➲ ***034/29302*** Търся играта *Leisure Suit Larry*.

➲ ***721116*** Продавам *386DX 40 MHz*, копроцесор, 8 Mb RAM.
Купувам хардиск от 80 до 500 Mb, цена до 30$, вечер.

➲ ***361312*** Продавам *Sega Master System II* със 7 касети.

➲ ***4694131*** Търся играта *Commandos*, спешно!

➲ ***442617*** Купувам CD *"PC Games Mania 97"*.

➲ ***629098*** Продавам *Sega Megadrive* – 50$, дискети – 10$.

➲ ***0910/6929*** Продавам *Sega Megadrive* – 95 DM.

➲ ***062/22924*** Търся игри и програми за *Apple II* и *Правец 8*.

➲ ***0489/59434*** Купувам игра 32-, 64 бита.

➲ ***062/45488*** Купувам *Sega Megadrive II*.

➲ ***0478/3905*** Продавам *Sega Megadrive II* със 7 касети, 110 DM.

➲ ***042/45371*** Търся *Command & Conquer* на CD, вечер.

➲ ***9892088*** Продавам игри на дискове за PC.

➲ ***317079*** Продавам на изплащане Sega Megadrive II, маркови, 1 г. гаранция. Бонус – игра по избор.

В тази рубрика се публикуват безплатни обяви до 7 думи, попълнени върху оригинален талон, изрязан от сп. „Игромания“ (виж стр. 14).
Обяви над 7 думи се заплащат по тарифа 50 лева на символ (знак).
Плащането става в брой на адреса на редакцията - гр. София, ул. “Братя Миладинови” 58, или с пощенски запис по банкова сметка на Мултимедиа ООД - б. код: 200 84 232; б. сметка: 101 0178 115, ТБ ОББ - клон Доверие, гр. София.

ЦЕНИ ЗА РЕКЛАМА

I-ва корица	5 000 лв./кв. см.
До главата	10 000 лв./кв. см.
16 стр.	3 000 лв./кв. см.
Вътр. стр.	2 000 лв./кв. см.

ОТСТЪПКИ:

от 200 х. лв. до 500 х. лв.	*2%*
от 500 х. лева до 1 млн. лв.	*5%*
над 1 млн. лв.	*10%*

Цените са без ДДС.

Главен редактор ГЕОРГИ ГЕОРГИЕВ; *Редколегия* ПЕТКО ДИЛЧЕВ, ДИМИТЪР ДИЛЧЕВ; *Дизайн и предпечатна подготовка* МАРГАРИТА ТРИФОНОВА; *Художник* ВИОЛЕТА ВЕЛИЗАРОВА

ИГРОМАНИЯ
ИЗДАВА „МУЛТИМЕДИА“ ООД
ISSN 1311-090X

Адрес на редакцията:
София, ул. „Цар Симеон“ № 98, тел. 02/ 83 10 53,
E-mail: gamemania@multimedia.bg

В списанието са използвани материали от www.gamesdomain.com *с любезното разрешение на господин Ричард Грийнхил.*

ISSN 1311-090X





ИГРОМАНИЯ

SONY
БЪЛГАРИЯ